



Tema 16 - Produção de Narrativas Digitais

Texto adaptado do artigo “Integração Currículo e Tecnologias e a produção de Narrativas Digitais” (Almeida, M. E. B. & Valente, J. A, 2012).

A atividade de contar histórias não é nova e pode ser considerada como uma das primeiras formas de entretenimento. No entanto, as narrativas vão além das histórias. O fenômeno em si constitui a história, enquanto o método que a descreve e a investiga se concretiza em uma narrativa (GALVÃO, 2005).

Porém, as narrativas, que eram tradicionalmente orais ou escritas, podem ser agora produzidas com uma combinação de mídias, o que pode contribuir para que esta atividade seja muito mais rica e sofisticada, sob o ponto de vista da representação de conhecimento e da aprendizagem. A disseminação dos recursos tecnológicos e o fato de as TDIC concentrarem em um único dispositivo diversos recursos, como a câmera fotográfica, a câmera de vídeo, o gravador de som, etc., como já ocorre com os celulares e os laptops educacionais, têm possibilitado novas formas de produção de narrativas, além do texto escrito ou falado. Além disso, novas formas de produção de texto, advindas das práticas sociais com o uso de múltiplas linguagens midiáticas, propiciam a organização de nossas experiências por meio de histórias que articulam os acontecimentos com os quais lidamos, representados por meio de texto, imagem ou som.

A intenção de trabalhar com as narrativas digitais é justamente a de explorar o potencial das TDIC no desenvolvimento de atividades curriculares de distintas áreas do conhecimento. Com a produção destas narrativas, conceitos são explicitados, e a narrativa passa a ser uma “janela na mente” do aluno, de modo que o professor possa entender e identificar os conhecimentos do senso comum e, com isso, possa intervir, auxiliando o aprendiz na análise e depuração de aspectos que ainda são deficitários, ajudando-o a atingir novo patamar de compreensão do conhecimento científico. Portanto, além da produção em si e do fato de esta produção ser feita por intermédio das tecnologias, nosso objetivo é poder analisar o conteúdo da narrativa, no sentido de trabalhar e depurar este conteúdo, criando condições para que o aprendiz possa realizar a espiral da aprendizagem (VALENTE, 2005) e, com isso, construir novos conhecimentos.

1. Currículo e Narrativas

Jerome Bruner, baseado em conceitos da psicologia cultural, em especial na abordagem histórica e interpretativa, é um dos pensadores de referência sobre as narrativas como forma de dar sentido à própria vida, à experiência do tempo vivido; e sobre compreender como a realidade é construída (BRUNER, 1997), considerando a subjetividade, o ambiente cultural e seus instrumentos, para o discurso comunicativo. O objeto das narrativas são as intenções e vicissitudes humanas (BRUNER, 1990). É por meio de narrativas elaboradas com o auxílio de códigos que uma cultura fornece modelos, comunica sua identidade, tradição e se dissemina.

Bruner propõe a pedagogia interativa e intersubjetiva, voltada à interpretação e à produção de significado sobre a vida e a cultura de estudantes, que estabelecem relações sociais na escola e interação (BRUNER, 2001), desenvolvendo narrativas como um meio de usar a linguagem para a reconstrução da experiência histórica e da experiência social, como afirma Vygotsky (1996, p. 65). Narrar a experiência remete ao registro da memória sobre o cotidiano da vida social; ao específico do sujeito; ao coletivo de um grupo; aos



significados que os sujeitos atribuem aos acontecimentos. Como analisa Larrosa, a experiência é “o que (nos) passa, acontece, chega, sucede...” (2002, p. 26).

O próprio ato de narrar, para Bruner (1990), tem valor educacional intrínseco, uma vez que organizar a experiência, em forma de narrativa, serve para interpretar melhor o que se passou, ajudando a promover uma nova forma de contar. As narrativas são construídas a partir de um conjunto de pontos de vista pessoais e, portanto, podem existir diversas versões da mesma história ou da experiência. Qualquer que seja o meio de expressão do pensamento, o discurso narrativo é crítico e possui uma estrutura que caracteriza uma trama, devendo conter um início para captar a atenção do outro; e o desenvolvimento dos personagens (pessoa, fato, fenômeno, comunidade, etc.), com uma sequência de transformações, que mantenham entre si algum significado e integrem o conflito, o personagem, a consciência, podendo ficar aberta para ser abordada mediante outras perspectivas.

A narrativa assim produzida não é uma construção livre. Envolve o saber, a identidade e a racionalidade sobre como as pessoas constroem o conhecimento do mundo ao seu redor, a compreensão de si mesmo e a interlocução com outras pessoas. Neste sentido, as narrativas, produzidas na forma oral, escrita ou hipermidiática, têm grande potencial educacional, como afirma Galvão (2005). Podem ser utilizadas tanto para investigar o conhecimento que as pessoas expressam quanto para auxiliar processos de construção de conhecimento.

No contexto da investigação, as narrativas podem ser usadas para análise de biografias, autobiografias, histórias de vida, narrativas pessoais, entrevistas narrativas, etnobiografias, etnografias e memórias populares, até acontecimentos singulares, integrados em um determinado contexto (GALVÃO, 2005). A produção de narrativas tem sido utilizada como uma importante metodologia de investigação na Educação, como propõem diversos autores.

A partir da concepção de Bruner, de que a narrativa constitui uma forma de dar sentido à própria vida, à experiência e à compreensão da realidade, entendemos que também reflete a maneira como o seu produtor pensa e organiza suas ideias e conceitos. Neste sentido, a narrativa pode ser vista como uma “janela” na mente do aprendiz, permitindo entender o nível de conhecimento, do qual ele dispõe sobre os conteúdos e temas trabalhados. A explicitação deste conhecimento permite que o educador possa conhecer o nível de conhecimento do aprendiz e, assim, intervir e auxiliá-lo na depuração desses conceitos, de modo que conhecimentos mais sofisticados possam ser construídos.

No entanto, com a disseminação das TDIC, as narrativas, que tradicionalmente eram orais ou escritas, podem ser feitas digitalmente, criando novas condições de produção do saber e de práticas culturais de leitura e escrita, as quais incorporam outras linguagens, fazendo-se necessário e urgente rever como se desenvolvem os processos de construção de conhecimentos e o currículo. A leitura e a escrita tradicionais estão passando por constantes questionamentos, quando confrontadas com atividades como leitura on-line, navegação por hipertextos ou interação via telecomunicação móvel. A presença das TDIC em nossa cultura cria novas possibilidades de expressão e comunicação, gerando outros campos de estudos e de pesquisa, antes inexistentes.

2. Narrativas Digitais e suas Aplicações

A possibilidade de transformar formatos tradicionais, como o material impresso, a fotografia (filme fotográfico é exposto à luz, revelado e ampliado em papel fotográfico), o vídeo (fita magnética), em formato digital, permitiu a unificação de formatos, ou seja, a produção de diferentes formatos em formato digital. Isto significa que o texto, a imagem, o



som, etc. podem ser traduzidos digitalmente e, assim, podem ser trabalhados por um único dispositivo, o computador.

As facilidades de manipulação de textos e imagens passam a alterar radicalmente a maneira como as linguagens verbal e visual são produzidas, como são usadas, interpretadas e transformadas.

Com o desenvolvimento das tecnologias, surgiram recursos digitais que podem ser utilizados para animar as histórias, torná-las mais imagéticas, sonoras e dinâmicas. Porém, estes recursos agora podem estar à mão de usuários que não precisam ser especialistas. Aplicativos da Web 2.0, como o Flash, o Movie Maker, software para produção de blogs, ou o Prezi, ou até mesmo aplicativos convencionais para produção de apresentação, como o PowerPoint, podem ser utilizados para a produção de narrativas. Estas facilidades oferecidas pelas TDIC têm alterado a maneira como as narrativas tradicionalmente orais ou impressas são produzidas.

A possibilidade de uso destes recursos digitais na produção de narrativas faz com que sejam tratadas como histórias digitais, relatos digitais, narrativas interativas, narrativas multimídia, narrativas multimidiáticas ou narrativas digitais. As diferentes características das narrativas digitais fazem com que elas sejam categorizadas de acordo com as diversas funções que desempenham, como mostra Jesus (2010): um organizador cognitivo; uma aplicação tecnológica, que tira partido da Web 2.0; um tipo de projeto que instaura a utilização integrada e produtiva dos meios tecnológicos; um trabalho criativo, que se enquadra em um conceito de letramentos; uma pedagogia estimuladora de diferentes formas de representação de significado, que motiva os aprendizes; e uma metodologia coerente com a aprendizagem construtivista e autônoma, que exige do sujeito uma gama diversificada de competências.

3. Narrativas Digitais e os Letramentos

Com relação ao aspecto pedagógico, o uso das narrativas digitais não é uma questão puramente tecnológica, como mostra o trabalho de Martins (2003), que integrou diferentes meios, para a criação de um espaço escolar alternativo para alunos entre 9 e 11 anos. Estes alunos usaram recursos como computadores, Internet, câmeras e vídeo digital, além de materiais tradicionais, para desenvolver atividades nas quais eles encontraram um sentido em seu cotidiano, se expressaram sobre os assuntos discutidos na comunidade em geral e no espaço educacional em específico.

Como foi observado por esta pesquisadora, além da diversidade de meios e de materiais para que os alunos pudessem expressar suas ideias, é necessário que os projetos e atividades desenvolvidos possibilitem a investigação e o compartilhamento dessas ideias entre eles, de modo a permitir que venham à tona seus cotidianos e suas impressões sobre o mundo, e que saibam expressá-los de maneira adequada e efetiva. Ou seja, para que estas atividades funcionem, é necessário o amálgama de dois ingredientes: que as atividades e os projetos que o aluno desenvolve sejam relacionados com a sua realidade; e que, além de disponibilizar os diferentes meios tecnológicos, que o professor entenda as especificidades desses meios e saiba usá-los como recursos pedagógicos.

O segundo aspecto está relacionado com novas competências que as tecnologias digitais exigem, ou seja, a capacidade do sujeito de mobilizar parte de seus recursos cognitivos e afetivos para enfrentar uma família de situações complexas (PERRENOUD, 2001). No caso dessas tecnologias, isso significa a necessidade de alunos e educadores terem maior familiaridade com os novos recursos digitais – processador de texto, Internet,



web, e-mail, bate-papo, lista de discussão, hipertexto, blog, videoblog, fotolog, second life, o que tem sido denominado de letramento digital, bem como de outros letramentos, como o imagético e o sonoro.

Letramento é entendido como a apropriação da leitura e da escrita, para exercer a cidadania, ter acesso à cultura da sociedade letrada e ser capaz de utilizar estes conhecimentos em práticas sociais (SOARES, 2002). Assim, a apropriação da escrita vai além da alfabetização, ou seja, refere-se à codificação e à decodificação da escrita, enquanto letramento implica apreender (tomar para si) e usar a leitura e a escrita em situações da própria vida.

Diante da convergência de distintas tecnologias para as TDIC, um único dispositivo agrega diferentes recursos, tais como câmera fotográfica, câmera de vídeo, gravador de som, rádio, televisão, etc., e os letramentos se relacionam com as múltiplas linguagens veiculadas por tecnologias digitais diversas como tablet, laptop, Ipad, desktop, telefone celular ou outros. Isto significa que, para produzir narrativas digitais consistentes, é preciso articular o foco do conteúdo narrativo com as possibilidades oferecidas pelos recursos digitais disponíveis, assim como desenvolver distintos letramentos, no sentido de saber lidar com as linguagens multimidiáticas que propiciam novas formas de representação do pensamento.

Embora o termo “letramento” contenha o prefixo “letra” e tenha sido cunhado no contexto da leitura e da escrita, ele tem sido utilizado para designar o processo de construção de outros conhecimentos como o digital, por exemplo. Assim, é comum encontrarmos a expressão “letramento digital” para designar o domínio das TDIC no sentido de não ser um mero apertador de botão (alfabetizado digital), mas de ser capaz de usar essas tecnologias em práticas sociais. Neste sentido, empregamos o termo letramentos para designar a expansão do conceito de letramento para além do alfabético, ao englobar o digital (uso das tecnologias digitais ou das TDIC), o visual (uso das imagens), o informacional (busca crítica da informação) ou os múltiplos letramentos, como tem sido tratado na literatura (KRESS, 2000).

Assim, a capacidade de uso dessas tecnologias no desenvolvimento de narrativas digitais passa a ser intimamente relacionada com determinadas competências que devem ser desenvolvidas pelas pessoas. Como parte dos letramentos, é necessário o domínio de como navegar e saber utilizar os hiperlinks. Santaella (2004) observou que usuários de hipermídia utilizam habilidades distintas daquele que lê um texto impresso, que são distintas daquelas empregadas quando recebem imagens, como no cinema ou na televisão.

Isso significa que os processos de ensino e de aprendizagem devem incorporar cada vez mais o uso de instrumentos, interfaces e signos das tecnologias digitais, para que os alunos e os educadores possam manipular e aprender a ler, escrever e se expressar usando essas novas modalidades e meios de comunicação, procurando atingir níveis mais sofisticados de letramentos e participando da sociedade digital, uma das condições atuais para a inclusão social e a vivência democrática. A produção de narrativas educacionais pode ser bastante útil nesta empreitada.

4. Uso de Narrativas Digitais na Educação

De maneira geral, o que vem sendo desenvolvido nas escolas tem o foco na utilização das TDIC no contexto das narrativas; na capacidade dos aprendizes usarem as TDIC; no aumento e na intensificação da motivação dos alunos; no fato de os aprendizes passarem a ter voz e poder expressar suas ideias; ou mesmo para mostrar que a temática da narrativa é suficientemente versátil e pode ser explorada nas diferentes áreas do



conhecimento e nos diferentes níveis de ensino. Isso nos permite entender que a produção de narrativas digitais tem todas as características para auxiliar na compreensão dos processos que os aprendizes usam para a construção de conhecimento, e funcionar como uma “janela na mente” do aprendiz, explicitando os conceitos e as estratégias que eles usam para esta produção. Além disso, todos os passos e as diferentes versões desta produção podem ser armazenados e utilizados para reflexões, tanto por parte do professor quanto do aprendiz.

A análise do processo de produção de narrativas evidencia as contribuições das TDIC para a depuração dos conceitos em estudo na disciplina e colocados em ação pelos alunos; a compreensão do seu universo de conhecimentos; suas experiências, histórias de vida, desejos, valores e caminhos percorridos em sua formação; e a criatividade no desenvolvimento de uma produção hipermídia, acionando competências e habilidades de uso dos recursos tecnológicos escolhidos para realizar o trabalho proposto.

Contudo, é importante salientar que o domínio das TDIC não se constitui como pré-requisito para a produção de narrativas, e que cabe aos agentes de formação prover condições para que os alunos possam desenvolver os diferentes letramentos digitais, de modo que eles tenham autonomia suficiente para exercer a autoria com o uso de linguagens midiáticas em práticas multimodais ou hipermodais.

Evidenciamos, no estudo realizado, que a produção de narrativas digitais permitiu compreender os processos de construção de conhecimento, funcionando como uma “janela na mente” de cada aluno, que constrói suas narrativas curriculares, modelando suas perspectivas sobre si, sobre a educação com tecnologias, o currículo e o contexto. Ao realizar ações significativas, e refletir – individualmente e no coletivo do grupo em formação –, sobre suas produções, o aluno tem liberdade para seguir a própria trajetória e configurar um currículo construído em situações autênticas de aprendizagem narrativa e de currículo narrativo (GOODSON, 2008), tendo possibilidade de reformulação continuada, ao longo da experiência e da vida.

Deste modo, entendemos que é possível concretizar na prática uma nova visão de currículo, por meio da construção de narrativas digitais, ainda que a criação de um novo futuro da sociedade se mostre embrionária!

5. Bibliografia

Almeida, Maria Elizabeth Bianconcini & Valente, José Armando. **INTEGRAÇÃO CURRÍCULO E TECNOLOGIAS E A PRODUÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS**. Revista Currículo sem Fronteiras, v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012. In: (online) www.curriculosemfronteiras.org.